

# Alex Kidd

## The Lost Stars

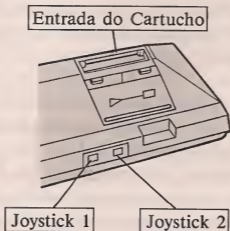


**TEC TOY**



# Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
  2. Coloque o cartucho ALEX KIDD THE LOST STARS no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
  3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
  4. Para um só jogador: aperte o botão START no Joystick 1.
- IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



## A volta de Alex Kidd!

Ele é Alex Kidd, o garotinho de grandes orelhas e um grande gosto também pela aventura!

Alex Kidd é, ainda, o Príncipe Coroado de Áries, o mundo do milagre. Quando alguém está em perigo, Alex sempre aparece para salvá-lo.

Em sua última aventura, Alex ficou sabendo que era um príncipe ao salvar Áries do jogo do perverso Janken, o Grande.

Com seu pai, o Rei de Áries, recolocado no trono, Alex partiu para explorar os mistérios do mundo do milagre. Então, as doze estrelas da Constelação de Áries foram roubadas do céu! Mas, por quê?

Alex escalou o Monte Eterno à procura das respostas. Lá, encontrou o velho feiticeiro Daleda lendo um antigo manuscrito mágico.

Daleda contou a Alex que, mais de mil anos antes, uma misteriosa e perversa criatura chamada Ziggarat havia roubado algumas estrelas do céu de Áries. Um príncipe, cujo nome era Halifax Kidd, ancestral de Alex Kidd, viajara para além do espaço e do tempo a fim de derrotar Ziggarat e recuperar as estrelas. Mas, antes de fugir, Ziggarat jurou voltar um dia, para terminar a maldosa tarefa que Halifax Kidd interrompera.

Agora, esse dia chegara: Ziggarat, mais uma vez, roubara as estrelas de Áries! E, para recuperá-las, Alex teria de seguir os mesmos passos de Halifax rumo ao desconhecido.

— Por onde começo? — perguntou Alex.

Daleda sorriu e abriu uma porta mágica onde, antes, havia apenas o ar.

— Para salvar as estrelas dos céus de Áries — disse Daleda — atravesse esta porta que divide os mundos! Alex sabia que, se falhasse em sua missão, os céus de Áries seriam frios e escuros para sempre. Só havia uma coisa a fazer: ele atravessou a porta.

## As estrelas perdidas

Você é Alex Kidd. O primeiro passo, na grande jornada, trouxe-o a seis outros mundos. Aqui tudo é possível e tudo é estranho.

Para devolver as estrelas à Constelação de Áries, você precisa recuperar as 12 Bolas Milagrosas, nas quais Ziggarat ocultou as estrelas. Em cada um dos seis mundos, escondem-se duas Bolas Milagrosas.

Porém, Ziggarat colocou terríveis monstros e armadilhas na guarda das Bolas Milagrosas! Para agarrá-las você terá de enfrentar e vencer aqueles obstáculos.

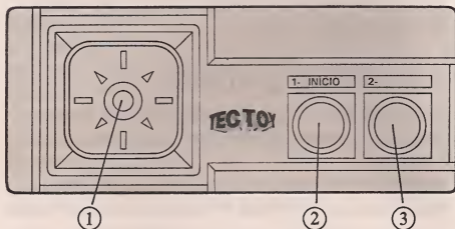
E para frustrar ainda mais qualquer tentativa de roubo das bolas, Ziggarat dispôs tudo de tal maneira que, qualquer um que se apoderasse de 6 das Bolas Milagrosas e as

recolocasse nos céus, teria de voltar ao ponto de partida para recuperar as outras 6 bolas!

A jornada será longa e repleta de perigos. E você é suficientemente esperto para derrotar os nefários planos de Ziggurat?

## Assuma o controle

As funções operadas pelo joystick variam de acordo com o local onde Alex se encontra.



① Botão de direção (Botão D)

② Botão 1

③ Botão 2

## No solo

**Botão D:** movimenta Alex para a esquerda ou para a direita.

**Botão 1:** faz Alex dar chutes.

**Botão 2:** faz Alex saltar.

## Na água

**Botão D:** ao ser apertado, mantendo-se simultaneamente o botão 2 para baixo, Alex se movimenta para cima, para baixo, para a esquerda, para a direita e diagonalmente.

**Botão 1:** faz disparos.

**Botão 2:** ao ser apertado para baixo, faz Alex flutuar, e, ao ser solto, faz Alex afundar.

**Observação:** Alex só flutua enquanto o **Botão 2** for mantido apertado para baixo.



## No ar

**Botão D:** faz Alex movimentar-se em todas as oito direções, quando o herói estiver agarrado a um balão.

**Botão 1:** faz disparos.

**Botão 2:** faz Alex, quando estiver no solo, saltar e agarrar um balão no ar; também faz Alex soltar o balão.



## Objetivo do jogo

Você é Alex Kidd. Sua missão é recuperar as estrelas roubadas da constelação. Para isso, precisa apossar-se das doze Bolas Milagrosas.

Ao completar uma rodada com sucesso, você recebe uma Bola Milagrosa. Completando as primeiras seis rodadas, você devolverá ao céu metade das suas luzes.

E, ao completar as últimas seis rodadas, então todas as estrelas, mais uma vez, brilharão sobre o Milagroso Mundo da Cidade de Radactian.

## Fim do jogo

*Alex Kidd* é um jogo “medido”. Isso quer dizer que o jogo termina quando seu medidor de vidas, localizado no alto da tela, ficar completamente branco.

Enquanto seu medidor de vidas se mantiver vermelho, você continua jogando, não importando quantos Alex tenha perdido.

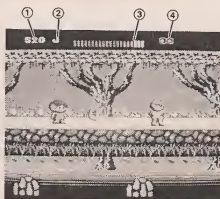
Se terminar bem uma rodada com vermelho no medidor, o nível deste será aumentado na rodada seguinte.

## Prorrogação do jogo

Se seu medidor de vidas ficar completamente branco antes que você devolva as estrelas ao céu, ainda há uma chance de continuar a aventura.

Ao aparecer na tela a mensagem “CONTINUE”, selecione-a usando o **Botão D** e, em seguida, apertando o **Botão 1** ou o **Botão 2**. No decorrer do jogo você vê na tela os seguintes dados:

- ① Número de tiros à nuvem.
- ② Super-salto.
- ③ Medidor de vidas.
- ④ Número de Bolas Milagrosas.



## Pontuação

O principal objetivo de quem joga *Alex Kidd: The Lost Stars* é vencer as doze rodadas. Portanto, vencer uma rodada é mais importante do que conquistar uma pontuação alta.

A imagem da pontuação aparece no fim de cada rodada.

- ① Pontuação total.
- ② Pontuação da rodada.
- ③ Pontos de bonificação.



No fim de cada rodada, você recebe pontos extras, isto é, de bonificação.

O total dessa bonificação depende do nível mantido por seu medidor de vidas. Portanto, quanto maior for esse nível, maior será a bonificação. Se conseguir vencer todas as rodadas e, ainda por cima, alcançar uma pontuação elevada, pode considerar-se de fato um superjogador!

## Estrelas especiais

De tempos em tempos, aparecem estrelas especiais que o ajudarão a atravessar cada rodada.

### Estrela do salto (J)

Se apanhar esta estrela, estará habilitado a saltar cada vez mais alto e mais longe, por um limitado período de tempo.



### Estrela do disparo (S)

Agarre esta estrela e poderá disparar em todas as criaturas que vir em qualquer rodada. Para o disparo, aperte o **Botão 1**. O número de disparos disponíveis será mostrado no canto esquerdo superior da tela.



## Estrela do superdisparo (US)

Ela lhe permite dar mais disparos ainda do que a anterior.



## Estrela dos segundos (SC)

Ao ser capturada, ela lhe proporciona um tempo precioso que pode ser acrescentado a seu medidor de vidas.



## Estrela do alerta (?)

Sua presença significa que, por perto, existe um item especial. Um salto ou um disparo revelarão esse item. Coloque Alex sobre ele para entrar em sua pose e ganhar mais pontos.



## Itens especiais

- ① Dinheiro  
1 000 pontos



- ② Presente  
1 000 pontos



- ③ Espelho  
1 000 pontos



- ④ Palhaço  
1 000 pontos



- ⑤ Punho  
1 000 pontos



## Os seis mundos mágicos

Quando as estrelas foram roubadas da constelação, cada par delas foi escondido em seis mundos diferentes. Mas, por causa do modo como as estrelas foram escondidas, Alex precisa atravessar cada mundo duas vezes, viajando também duas vezes pelo espaço sideral, a fim de devolver as estrelas ao céu.

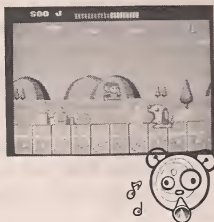
Cada mundo tem seus próprios encantos especiais, belezas e... perigos! No papel de Alex Kidd, você precisa decidir quando correr e saltar, quando atirar e, talvez, até mesmo quando ficar parado!

No fim de cada rodada, há um perigoso obstáculo ou uma enorme criatura, que você precisa evitar para passar à rodada seguinte. Estratégia e ação no tempo certo são a única saída!

## Mundo de brinquedo

(Rodadas 1 e 8)

Ele é brilhante, colorido e... traiçoeiramente perigoso! Tenha cuidado ao escalar e saltar os blocos e peças de dominó móveis, senão poderá cair num poço sem fundo! Procure usar, para transporte, o cabo. E fique de olho nos soldados de papelão, no latido do cãozinho de brinquedo e no ursinho que toca corneta! Se for atingido pelas notas musicais da corneta, você perde uma parte do nível de seu medidor de vidas.



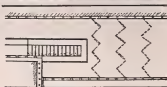
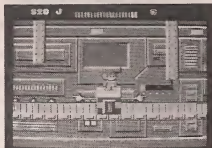
# Mundo da máquina

## (Rodadas 2 e 9)

Benvindo ao Mundo da Máquina, onde calçadas móveis o levam, sem querer, a desagradáveis dedos que apontam e a robôs empenhados em liquidá-lo!

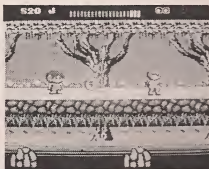
Pense rápido e você conseguirá safar-se do poço.

Mas cuidado com as Barreiras Elétricas, senão vai levar um grande choque!



## Mundo do Faz-de-conta (Rodadas 3 e 10)

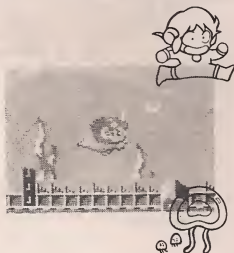
É um dos mais estranhos mundos jamais vistos! Mas, se você não pular a tempo e não atirar com precisão, as criaturas cômicas e, ao mesmo tempo, perigosas deste mundo se tornarão reais em demasia. Cuidado com a raposa de um olho só!



# Mundo de água

## (Rodadas 4 e 11)

Leve Alex para um mergulho submarino, repleto de suspense, equipado com pés-de-pato e tubo de oxigênio! Peixes horríveis, cargas de profundidade e enguias elétricas tentam enviá-lo para as profundezas do mar. Além disso, para vencer esta rodada, você tem de derrotar a medusa, que estará louca para picá-lo, e seus filhos terríveis!



# Mundo dos monstros

## (Rodadas 5 e 12)

Prepare-se para um susto realmente grande!

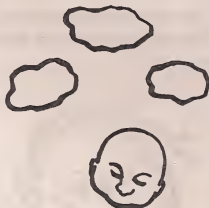
Todas as espécies de criaturas aterradoras estão prontas para bloquear seu caminho. É melhor você pular tudo isso se quiser escapar do vulcão em erupção!



## O corpo do gigante

(Rodadas 6 e 13)

Se não ultrapassar esta rodada, você vai virar almoço de gigante! Precisa viajar da boca ao estômago, sem entrar em contato com o suco gástrico. Antes de cair fora, terá de evitar os glóbulos brancos do sangue. Eles também estão famintos... por você!



## O templo de Ziggarat

(Rodadas 7 e 14)

Estas rodadas o conduzirão além dos limites do planeta Aries, nas profundezas do espaço sideral!

Com a ausência da gravidade, seus saltos serão duas vezes maiores. Portanto, cuidado ao aterrissar! Sempre que alcançar o templo de Ziggarat, seis Bolas Milagrosas serão libertadas no céu, fazendo voltar metade da claridade da constelação.

Se vencer a 14.<sup>a</sup> rodada, todas as estrelas da constelação retornarão e o bom povo de Aries mais uma vez gozará a beleza das luzes estelares!



## Dicas úteis

- Procure dominar o momento certo de saltar e nadar. Quanto mais você sincronizar esses movimentos, mais depressa você ultrapassará as rodadas.
- Lembre-se de que, apesar do tempo ser a essência deste jogo, toda cautela é pouca. Se você se apressar ao longo das rodadas, estará sujeito a errar mais, reduzindo seu medidor de vidas a níveis insustentáveis.
- Tente pegar todos os itens especiais que você vir, especialmente as Estrelas dos Segundos (SC). Elas o ajudarão a reabastecer seu medidor de vidas.
- Lembre-se sempre de quando e onde os obstáculos aparecem em cada rodada e... prepare-se para enfrentá-los!

# Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

# TECTOY

## CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TECTOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica autorizada TECTOY.

**TECTOY**

NºCO 0211627579

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

**TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.**

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000  
Indústria Brasileira

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**

Av. Ermanno Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038  
TELEFONE: (011) 261-5797

**TEC TOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS

